ET LE VENT FIT HURLER LES FLAMMES

Par Guillaume Rouzé

Ce scénario met en scène l'Église du Sincère Repentir durant l'invasion granbretonne. La Germanie est alors en plein déclin (éclatée en divers duchés) et verra bientôt ses terres annexées. Les granbretons avancent vers Köln depuis maintenant plusieurs jours et seront dit-on dans deux semaines aux portes de la cité.
Nos aventuriers confrontés aux granbretons se réfugient à Köln, ils se retrouvent alors mêlés à des intrigues qu'ils croient politico-religieuses...

Avant propos: Le choix de Köln comme lieu de l'intrigue peut facilement être modifié (pour peu qu'on change quelques noms germains) et se situer n'importe où durant la conquête granbretonne. Ma connaissance de la Germanie n'étant que partielle, il est probable que quelques faits "historiques" n'aient pas été entièrement respectés...

Acte 1 : Le chant du voyage

Toujours est il, que nos aventuriers, suite à une erreur d'orientation, se retrouve derrière le front granbreton, ou du moins leurs avant-postes (éclaireurs loups).

Ceux-ci massacrent ou barrent le moindre ravitaillement susceptible de pouvoir alimenter la Cité Noire. Bien évidemment, toutes les routes ou chemins sont bloqués par de puissants barrages (des troupes de loup). Et je vous laisse imaginer la difficulté avec laquelle nos courageux voyageurs vont parvenir à leurs échapper.

C'est en tout cas, en pleine nuit, après avoir été « accompagné » par une patrouille, qu'ils pénètrent dans la cité de Köln. L'interrogatoire sera approfondi. Une fois libres, nos aventuriers ne doivent plus souhaiter qu'une chose : une bonne paillasse pour se remettre de leurs récentes émotions.

C'est alors que tout s'enchaîne : au détour d'une rue (ruelle), gisant sur le sol : un corps. Les aventuriers, pas nés de la dernière pluie croiront au traquenard (laisser les en douter : une rue sombre, très calme... trop calme peut être, avec de nombreux recoins). Ils finiront par comprendre que tout cela n'est pas une mise en scène.

L'homme est moine, ne porte que soutane et un petit livre manuscrit, une dague est plantée dans son abdomen.

Surgit alors un homme aux pas lourds et dont la silhouette est plutôt maladroite : de taille basse et le ventre bien rempli, il sort d'une échoppe la vue encore trouble.

Percevant nos amis dans le lointain. Il s'approche d'eux, voulant les saluer. Il est alors probable que nos amis prennent la fuite. Butant sur le corps, il s'aplatit de tout son fat, s'entachant le pourpoint et criant à l'infamie. La milice, aux aguets ne tardera pas à surgir arrêtant le « meurtrier ».

Acte 2 : Le chant du pardon

L'ambiance intra muros est des plus tendue, nombreux sont les commerçants ayant fuit la cité (les marchands de la Guilde étant épargnés par les granbretons), l'invasion est proche, les mercenaires des compagnies indépendantes dirigent à présent la ville et font régner leurs propres lois. Certains tenanciers de maisons closes vont même à dire que les granbretons ne pourraient, après tout, pas être pires. La milice ne cesse de calmer les esprits, et d'enfermer les ivrognes. C'est une véritable mini guerre qui est en train d'éclater au sein même de la forteresse, et cela... avant même que la bataille ne commence !

Il est fort à parier que nos aventuriers voudront en savoir plus sur cette histoire de moine assassiné... Voici les différents faits récents que l'on peut entendre en ville :

- Autant le dire tout de suite, l'assassinat est passé inaperçu... De toute façon, en ce moment, on ne parle plus de que de granbretons et de mercenaires : hier soir, durant une réunion du conseil de guerre, le général de la compagnie des Griffes Noires s'est fâché avec un conseiller du duc, menaçant de rompre le contrat le liant à la défense de la ville.
- Le malheureux arrêté ne sera peut être pas exécuté... son sort reste incertain. Celui-ci ne se souvient plus de rien, il sera soumis à la question par le frère Fraenz... C'est l'ancien assistant d'un marchand ayant quitté la ville il y'a une semaine. Il est aujourd'hui accusé de meurtre.
- Le moine s'appelait Thomas, le frère Thomas était copiste au monastère.
- Une grave émeute a eu lieu hier soir dans la « taverne du Duc », plusieurs soudards ont été arrêtés.
- Il y a une semaine, des chevaliers génétiques ont pourchassé une grande troupe de mutants à

l'ouest de la cité ; Les monstres abattus étaient principalement des femmes et des enfants.

- Pour des raisons inexpliquées, les rats sont très nombreux en ce moment, on craint certaines maladies comme la peste bubonique.

A plusieurs reprises, les aventuriers se verront proposer du travail (les mercenaires recrutent encore). Traîner dans les tavernes n'apportera que des bagarres avec quelques ivrognes:

Un mercenaire type grisé

FOR 13 **CON** 14 **TAI** 13 **INT** 9 **POU** 13 **DEX** 14 **APP** 9 **PdV** 14 **MD** +1D4
Armure : cotte de mailles 1D6-1
Armes : Épée 35% 1D8+MD ; Bagarre 40% 1D3+MD ; Lutte 40%

Compétences : Esquive 25%, Langue Commune 26%, Orientation 55%, Germain 60%
Description : Musclé, balafré, la barbe hirsute et le regard violent

Quitter la ville se révèle difficile : étant donné les circonstances, il faut une autorisation ducale. Tout homme valide est « invité » à aider le duché. Le rationnement a été décrété par le chambellan du duc : en raison, la nourriture est délivrée chaque matin et uniquement pour la journée. Il y'a bien évidemment un marché noir qui s'est développé mais celui-ci reste très discret et de taille modeste. Faire des provisions n'est donc pas évident. Enfin, la neige est maintenant glacée, et s'aventurer au dehors des cités en ces temps incertains se révèle suicidaire. (Cela dit, les joueurs doivent rester libres de leurs actions, et en aucun cas ne doivent se sentir guidés).

Voici une liste d'évènements pouvant survenir au dehors des remparts:

- Une rencontre avec les granbretons de l'ordre du loup. (Fréquent)
- La découverte de quelques fermes abandonnées. (Très fréquent)
- Une crevasse dans laquelle l'un des aventuriers tombe. (Fréquent)
- Les restes d'un convoi pillé enseveli sous la neige. (envisageable)
- Une horde de loups ou autres animaux. (fréquent)
- Une tempête de neige. (rare)
- Des survivants humains. (rare)
- Des survivants mutants. (très rare)
- Un messager d'un duché voisin transportant une lettre pour le duc Hawkmoon.
- Les restes du messager en question.

Politiquement, la situation est des plus instables, le Duc Hawkmoon bien qu'apprécié de tous ses sujets est controversé par une partie de sa noblesse: on voit d'un mauvais oeil la présence de Wolfgan Kierste le chef des Griffes Noires, une compagnie de mercenaire ayant combattu contre le duché et occasionné la destruction de tout un village il y'a tout juste dix ans. Les forces granbretonnes sont complètement sous estimées par la plupart des citadins, rares sont les messagers scandins étant parvenus jusqu'à Köln.

Köln n'est pas à son premier siège, les guerres ducales en Germanie sont très fréquentes et l'armée du duché réputée pour son efficacité.

Dorian Hawkmoon est absent du duché de Köln, il est (officiellement) parti depuis plusieurs semaines pour la Sweiss où il désire rencontrer les commandeurs des grandes compagnies de mercenaires. Il s'interroge sur leur neutralité et espère bien les dissuader de revenir sur leurs positions.

***NB :** il n'y a aucune rumeur en ville d'une possible trahison de Dorian...*

Les relations diplomatiques avec les duchés voisins sont pour le moins tendues. Les germains ont la rancune tenace, les nombreuses guerres ont laissé trop de cicatrices. Quand aux duchés amis (alliés de toujours) les espions granbretons ont fait le nécessaire: assassinats, conseils avisés, pactes forcés...

Protagonistes :

- **Le duc Hawkmoon**, père de Dorian, est trop occupé et a pris un coup de vieux, c'est pourtant le seul personnage lucide dans cette histoire... Il devine l'issue du combat. Il est de plus extrêmement tracassé par la longue absence de son fils.

- **Le chambellan Alexander** est un brave homme, ordonné voir méticuleux, il est cependant trop confiant dans ses positions. Pour lui, son armée, alliée aux compagnies de mercenaires, est invincible. Il considère le duc comme malade et reste persuadé que sa faiblesse joue sur ses raisonnements.

- **Rudolf Berger :** Le bibliothécaire du château est un homme intéressant et intéressé, c'est un passionné d'histoire et de généalogie. Il est légèrement déconnecté de la réalité et ne se soucie en rien des perpétuelles guerres ducales. Il a tendance à partir dans des discussions concernant les différentes familles et les liens de parenté qui les unissent. Il souffre d'une « maladie » qu'il a bien du mal à dissimuler. Remarque: La bibliothèque de la forteresse est la seule avec celle du monastère.

- **Le frère Fraenz** est l'un des pires moines que l'Église du sincère repentir ait engendré. Cupide et hargneux, il met tout son talent à intriguer à la cour du duc. Il est le bras droit de l'Évêque, sur lequel il a une très grande influence, et le responsable du monastère. Son plaisir suprême reste toutefois les séances de tortures dans lesquelles il excelle à faire avouer des crimes non commis.

- **William D'Exter**, un espion renard qui a réussi à s'infiltrer au sein de la cour ducale. Il est l'amant de Birgit Von Hanov, comtesse d'Hanov à laquelle il cède sans cesse aux caprices ; sa seule faiblesse. Il est le maître d'oeuvre d'une terrible machination en plein dérapage. Depuis son arrivée à Köln il y'a 6 mois il a effectué un prodigieux travail d'infiltration. Il connaît à présent une grande partie des souterrains, l'une des entrées se trouve d'ailleurs dans la cave de la résidence de Birgit.

- **Frère Thomas**, moine copiste qui est tombé sur un très vieux plan de métro alors qu'il consultait une vieille relique.

Malheureusement, celui-ci a été bien imprudent... A noter que le frère parlait l'Italien et le Germain.

- **Arne Kriefler von Aülme**, le vidame de l'Evêché d'Hambourg sera présent à Köln lors de l'arrivée des PJ. Après un entretien avec le frère Fraenz et le Landmeister Friedrich, il annoncera au duc les raisons pour lesquelles les troupes de l'évêché, mais aussi celles des chevaliers génétiques ne participeront pas à ces « guerres de territoires ». Un accord à d'ailleurs était passé avec Meliadus pour épargner le monastère (qui ne sera pas respecté).

- **Wolfgan Kierste** est le chef des Griffes Noires une compagnie de mercenaires indépendante. La plupart de ses hommes sont originaires d'Otriche. On le surnomme « le boucher d'Oxwald », du nom du village qu'il a détruit il y a 10 ans dans la région. Détesté par la population, il n'est impliqué dans cette guerre que pour l'argent. Bâtard d'un comte italien et d'une duchesse Otrichienne, il possède une haine féroce envers la noblesse et le fait bien ressentir. Le visage émacié orné d'une moustache noire comme ses longs cheveux, il est très colérique et aussi très craint. Bon nombre de ses hommes lui ressemble et il n'est pas rare de se faire aborder dans les échoppes par l'un d'entre eux.

- **Le frère Wilhelm**, inquisiteur de l'Église chargé d'enquêter sur ces 2 assassinats douteux. De tempérament persévérant, il fouine un peu partout et tombera tôt ou tard sur des PJs peu discrets. Il reste à Köln après le départ de Kriefler. Il traque l'hérésie comme un chasseur sa proie.

- **Otton**, novice, il n'est au monastère que parce qu'il est le 3ème fils d'une famille de la haute noblesse de Köln. C'est un impulsif, très lâche de nature et coureur de fille par dessus tout. Il a une dette envers le frère Thomas auquel il a fait traduire quelques ouvrages. Sa mort ne sera pas révélée car risquerait de faire scandale auprès de la noblesse.

- **Alfonso Giacome**, membre des égalitaires, il vit à Köln depuis quelques mois avec sa fille Mira. Originaire d'Italia, il a parcouru l'Europe de long en large. Ses derniers périples l'ont mené à Nancy, où il a rencontré le professeur Jeanjean et Jorn de Loreine. Il possède quelques ouvrages en vieux germain qu'il cherche à faire traduire. C'est l'un des rares italiens à vivre à Köln.

- **Mira** est une jolie italienne au caractère farouche, à la mort de son père, elle recherchera ses meurtriers... A noter que Maître Ghevardi fut son professeur d'escrime à la rapière.

Acte 3 : Le chant de l'ignorance

Il est fort à parier que vos joueurs auront pris le livre, ne serait ce que pour regarder ce qu'il contient. Celui ci est écrit en vieil allemand, rares sont les personnes comme Rudolf Berger, le bibliothécaire de la forteresse, capables de le lire. Au milieu du livre a été placé un marque page, sur ce vieux papier jauni ont été annotés 2 mots (« la gargouille", " St. Christoph»), plusieurs tâches d'encre sont également présentes. Le livre est en fait, un ouvrage de Karl Marx : « le Capital », c'est un ouvrage impie aux yeux de l'Église. Le commanditaire de cet ouvrage est un membre des égalitaires (Alfonso), la secte est peu présente dans la cité de Köln. La présence de l'Église l'oblige a rester très discrète.

L'histoire :

Pour comprendre les divers évènements, il est nécessaire de remonter quelques siècles auparavant... Lorsque une ville dont le nom aujourd'hui s'est perdu fut détruite. De ces vestiges, seules les galeries du métro furent en partie conservées.

Des siècles plus tard, une nouvelle cité fut bâtie à quelques kilomètres de là, sans même connaître l'histoire de ces terres. Les galeries abritent à présent quelques mutants se cachant des chevaliers génétiques et cherchant à rejoindre Schwartzwald.

L'existence de ce vieux métro, s'étendant sous des dizaines de kilomètres, fut malheureusement découverte par quelques agents granbretons. Et ainsi s'échafauda un terrible plan pour envahir la cité de Köln prétendue imprenable..

Alors qu'une partie des troupes granbretonnes, celles de Meliadus en tête, encercleraient la Cité Noire, d'autres s'engouffreraient aux travers des galeries guidées en cela par l'agent William D'Exter et prenant ainsi à revers les armées du duc Hawkmoon.

Là où tout dérape, c'est lorsque Alfonso Giacome (un égalitaire italien) remet au frère Thomas (un moine qui s'est écarté du Livre Noir) un nouvel ouvrage à traduire. Le livre en lui même n'a rien d'intéressant, mais le marque page présent au centre du livre n'a rien d'un vulgaire bout de papier... Passé sous une encre bleutée, le papier révèle son ancien aspect dessinant quelques courbes aux motifs bien étranges et quelques mots indéchiffrables: un plan.

Le frère Thomas curieux de nature déchiffre le plan et établit une carte des possibles entrées d'un métro. Puis descend au fond des tunnels accompagné d'un novice : Otton. Ils empruntent la station sous le Monastère et parcourent une partie du tunnel, toujours attachés par de longues cordes. Quelques heures plus tard, ils remontent ressortant par la crypte... Alors qu'ils s'aventurent de nouveau quelques jours plus tard, ils sont repérés par William d'Exter peu avant leur sortie. William perçoit le visage d'Otton mais pas celui du frère Thomas. Il traque alors le jeune homme ; le retrouve quelques heures plus tard dans les bras d'une putain ; lui fait avouer le nom du frère Thomas et le tue lui et la fille.

Quelques heures plus tard, déguisé en Otton, il pénètre dans le monastère à la recherche du frère Thomas. Le suit dans la foule et le poignarde dans une ruelle alors qu'il sortait de chez Alfonso.

Le lendemain, il se rend chez Alfonso, sous l'identité d'Otton et élimine l'érudit.

Quelques pistes

- Se rendre à la forteresse pour rencontrer Rudolf Berger : Son intérêt pour l'ouvrage sera certain, il est cependant très occupé et ne pourra traduire l'ouvrage dans l'immédiat. Il indiquera que l'ouvrage est de nature politique et qu'il provient d'une très vieille

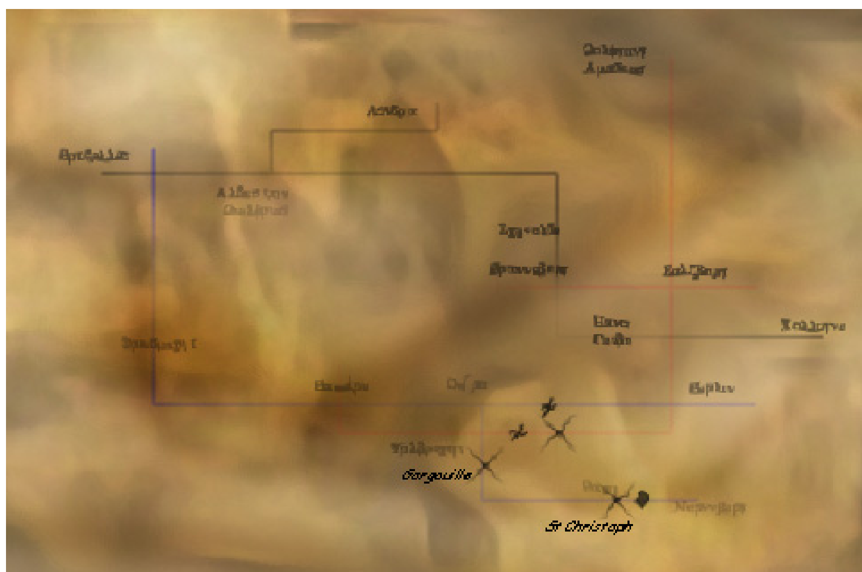
époque. Il ne connaît pas l'auteur mais signale que l'université pourra peut être les aider. Il conseillera à ses visiteurs d'éviter d'en parler à des hommes d'Église...

<u>Le marque-page :</u>
Sur un vieux papier jauni par les âges, 2 mots en germain ont été inscrits aux côtés de taches d'encres. Si l'on regarde avec davantage de minutie à la lumière d'une bougie ce papier, on peut deviner la présence de mots plus anciens effacés par les âges. Passé sous un encre bleutée, le papier révélera son ancien aspect dessinant quelques courbes aux motifs bien étranges et quelques mots indéchiffrables (du vieil allemand): Peut être une vieille carte.

(Voir ci-dessous)

que c'est son couteau qui a été retrouvé... (c'est une fausse piste, l'homme se cache à présent... si les PJ le retrouve, il signalera avoir discuté ce soir là avec un étranger lui ayant offert une bière: sa description de William reste assez floue).

- Le meurtre du frère Thomas a eu lieu dans le quartier des tanneurs, la description du (des) meurtrier(s) va bon train. Si on insiste sur la présence possible d'un autre moine certaines personnes pourront certifier avoir aperçu une toge noire dans les environ ce soir là. D'autres décriront tout simplement les PJs (et leurs signes distinctifs les plus caractéristiques). Ici encore, on signalera la présence d'un homme ayant posé de nombreuses questions. On signalera également qu'une jeune femme à l'accent italien a posé des questions à ce sujet...



- Se renseigner auprès de la milice: La milice est débordée, n'apprendra pas grand chose excepté que le moine était copiste et que l'évêché s'occupe de l'enquête.

- Même si on a tenté d'atténuer le meurtre d'Otton, en traînant dans les bas fonds de la ville on apprendra l'assassinat à coups de dague d'une prostituée. Se rendre à "l'Auberge des 3 faisans" permettra de savoir qu'un moine en sa compagnie a été tué dans le plus simple appareil. Ses habits ont été volés. Un homme bien habillé a déjà posé de nombreuses questions (les PJs peuvent obtenir la description physique du frère Wilhelm). On soupçonne l'amant de Greta d'avoir fait le coup: Eberhard Schteinz, vu

- Se renseigner sur la présence d'égalitaires peut se révéler très dangereux et attirer rapidement l'attention de l'église du sincère repentir. Même si Karl Marx a été oublié depuis longtemps et que ce mouvement n'est pas connu au sein de la classe populaire, prôner des idées aussi ouvertes conduit tout droit au bûcher.

- L'université est un bâtiment assez austère où toute science est soigneusement encadrée par l'Église. Les rares cours dispensés sont des cours de langues, de stratégie militaire et d'escrime... ces derniers sont les seuls réellement fréquentés. Il existe un cours de Germain où est inscrit un certain Alfonso Giacome (l'unique italien de l'université).

- Le monastère ne répondra à aucune question concernant le frère Thomas... cela dit tout homme à son péché mignon... et pour peu qu'on s'y prenne bien... Thomas était chargé des traductions germain/italien au sein du monastère. Il n'a fait montre d'aucune excitation ces derniers temps. Il travaillait seul, ces travaux ne sont pas visibles (ne concerne en rien notre histoire) il n'avait pas accès à la bibliothèque.

- La mort d'Alfonso n'a pas été annoncé par sa fille Mira, la milice étant infiltrée par de nombreux fanatiques du sincère repentir elle préfère éviter toute enquête de leurs parts. De plus elle en fait une affaire personnelle: sa vendetta... Elle connaissait l'accord qui liait son père au frère Thomas et suit donc la piste du moine. A noter sue Mira était absente le jour du meurtre et qu'elle n'a donc rien vu...

- La gargouille est le nom d'une rue proche de la cathédrale. On peut d'ailleurs y trouver l'auberge de la gargouille, un lieu de débauche. C'est un quartier mal fréquenté. Le fait est qu'un tunnel creusé par les mutants débouche dans une des maisons abandonnées.

- Les italiens sont rares en ville et il y'a de fortes chances pour qu'ils habitent le quartier sud de la cité. Giacome n'est hélas pas connu des habitants de son quartier. Si l'on parle toutefois au scribe du quartier d'un érudit, il indiquera une maison non loin du quartier des tanneurs. La demeure est de taille modeste, dans la chambre du haut, se trouve encore le corps d'Alfonso, celui ci a été poignardé. Le cadavre allongé sur le lit est recouvert d'un drap pourpre. La chambre est très mal meublée le seul intérêt est la petite bibliothèque renfermant quelques ouvrages du même type que le Capital.
Si Mira est présente, elle tentera de s'enfuir : suivra une course poursuite dans les ruelles ou sur les toits de Köln.

- St. Christoph est l'un des grands saints vénéré à Köln, la Cathédrale porte d'ailleurs son nom. Il sauva d'après la légende la ville d'une terrible peste écartant de sa

crosse d'évêque une horde de rats et sauvant ainsi les habitants de la mort. Plusieurs vitraux représentent la scène. Il a été enterré dans la crypte du monastère. Ses reliques se trouvent au monastère.

- Si les PJs pataugent dans leur enquête, un nouveau meurtre a lieu, il s'agit du frère de la comtesse d'Hanov. On peut apprendre aussi la disparition de Nicolatz Lokof de Krakovie (William d'Exter), un noble moscovite qui était installé à Köln depuis quelques mois. La jalousie pathologique de William l'aura fait craquer...

Événements :

Suivant la progression de l'enquête, les événements décrits auront lieu plus ou moins tôt.

- Mira Giacome est persuadée que les PJs (étrangers à Köln) sont des espions de l'Ordre Noir : à la recherche de son père, ils auraient fait parler le frère Thomas et auraient retrouvé Alfonso puis l'auraient poignardé. Elle cherchera donc à éliminer les joueurs un par un. Ne connaissant les aventuriers que par la description des "témoins" elle suivra le plus reconnaissable durant plusieurs jours jusqu'à trouver l'occasion idéale pour surprendre son adversaire seul à seul. Recouverte d'une cape noire elle cherchera à dissimuler son visage et accusera le PJ de tous les mots. Avec honneur elle engagera un duel d'escrimeur, tout en expliquant le pourquoi de son acte. Elle combattra avec violence et fougue. Si la partie tourne à son désavantage, elle tentera de fuir.

- Le frère Wilhelm, ne mène pas ses enquêtes de façon classiques, il est muni d'un 6ème sens qui le place toujours là, où il faut qu'il soit. Sa présence à Köln n'est pourtant pas un hasard, il enquête sur les comportements douteux du frère Fraenz au sein du monastère : plusieurs novices ont disparu (torturés). Sa mission est ultraconfidentielle, mandée par l'une des 50 Principaux : Katerine de Nurmberg. En tant que Membre de l'Église du Sincère Repentir il se sent très impliqué dans le respect de l'organisation hiérarchique et dans l'application des préceptes de sa religion. C'est le personnage le plus ambigu du scénario: difficile à cerner, insaisissable, ne répondant à des questions que par d'autres questions. Sa foi en Dieu est totale et chaque minute de sa vie est une étape, il prend chaque coup qu'on lui porte comme un coup de vent.

  Il n'a pas que des amis, même au sein de l'Église: Fraenz a engagé des hommes de Kierste pour l'éliminer discrètement. C'est d'ailleurs à quelques pas de nos aventuriers que son agression se produit. Aidé des PJs, il pourra se défaire de ses assaillants et ainsi entamer la discussion. Les joueurs doivent immédiatement comprendre de qui il s'agit (crâne rasé, habillé de façon simple et humble, un sceau de l'Église au doigt). Son air facilement manipulable (jeune premier légèrement naïf), sa façon peu académique de se battre doit laisser les joueurs en confiance. Il percera rapidement chaque joueur sans rien en laisser paraître. Il ne cherchera pas à conduire directement les aventuriers au bûcher (persuadé de leur innocence), toutefois il leur montrera qu'ils feraient mieux de l'aider à trouver un coupable si ils ne veulent pas y aller. Il évolue un peu comme un joueur d'échec avançant les pions pour capturer la dame.

- William D'Exter, est le granbreton par excellence qui croit en la supériorité de son intelligence et de sa race. Sa mission à Köln est pour lui un réel plaisir d'autant plus qu'il a fait la connaissance de la comtesse d'Hanov. Il apprécie avant tout le fait de prouver sa terrible efficacité à ses supérieurs et jubile à l'idée de voir la tête de la noblesse germaine, le jour où les granbretons de l'ordre du Rat sortiront du métro.

  L'intrusion des PJs dans ses plans pourrait activer de sévères représailles. Il agira toujours seul par des actions détournées des plus perverses (poisons, assassinat en chambre...). En cas d'échec, il tentera de s'enfuir par les tunnels du métro qu'il connaît parfaitement.

Acte 4 : Le chant de la pénitence

Tôt ou tard, les aventuriers voudront se rendre au monastère:

Dirigé par le Frère Fraenz, le monastère est situé en plein coeur de la cité, celui-ci est bien surveillé et ne possède qu'une entrée. Il est entouré d'une muraille de plusieurs mètres de haut. L'établissement possède un cloître et une chapelle. Un grand jardin potager où pousse quelques malheureux légumes est situé au nord.
Le monastère n'est accessible qu'en partie à la population.

S'infiltrer à l'intérieur, n'est pas chose aisée, quelques moines-soldats veillent de nuit comme de jour. Il est possible de se faire passer pour quelques pélerins en mal de confession, au sacrifice de quelques cheveux... Le meilleur déguisement reste toutefois la soutane :

Une grande procession de pénitents avec des flambeaux descendra lentement du monastère en direction de la place du marché. Une potence a été placée là et le bourreau attend pour faire son office. Les moines ont revêtu leurs longues toges blanches et leurs cagoules (façon K.K.K) Une longue colonne de feu descend ainsi pour retrouver ses fidèles dans une grande cérémonie.

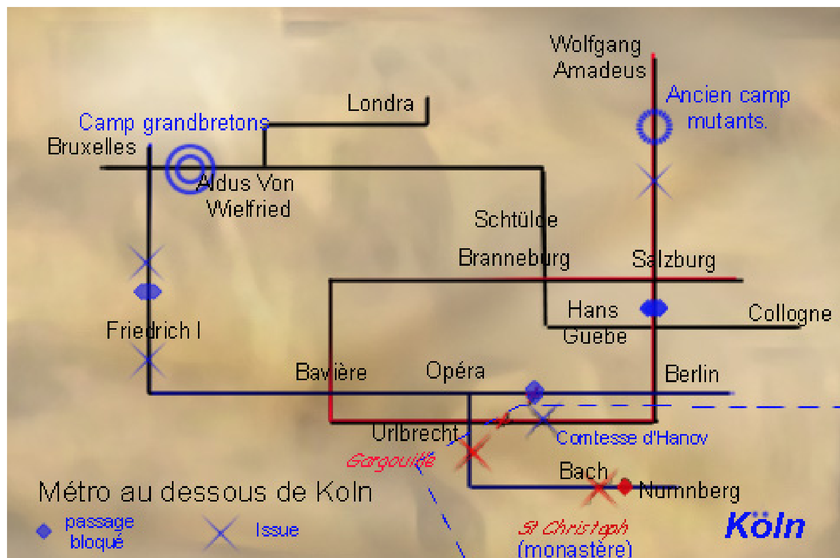
Cette cérémonie peut être l'occasion de pénétrer à l'intérieur du monastère
Ce soir là un terrible incendie ravagera une partie de la cité détruisant des réserves, cet "accident" sera perpétré par William d'Exter.

La chambre d'Otton : Si l'on fouille la chambre d'Otton, on trouvera dissimulé sous une latte de bois bancale, quelques longues cordes qui ont dû traîner dans la boue, une bourse, quelques torches et 2 manuscrits érotiques peuvent également être retrouvés, un expert reconnaîtra le style du frère Thomas.

La chambre du frère Thomas est fermée à clef, une fouille minutieuse de son lit permettra de trouver une cache scellée dans laquelle se trouve le "le Capital"en italien (le début) et une carte représentant la région avec différentes croix dont une sur le monastère et 2 autres au coeur de la cité. Remarque: les autres croix sont situées au nord de la ville. Une version italienne du Livre Noir est également présente dans la pièce.

La crypte : La crypte est un immense labyrinthe, la chambre funéraire de Saint Christoph et l'une des plus ancienne, si l'on déplace l'une des stèles, elle donne directement sur l'ancien métro.

<u>Le métro :</u> Quelques mutants auront pu s'y réfugier, mais la région étant constamment surveillé par les chevaliers génétiques, auront préféré se diriger vers la forêt de Schwartzwald. On peut supposer que ce vieux métro sert de passe aux mutants désireux de rejoindre Schwartzwald. Avant l'arrivée des granbretons, un clan de mutants vivait dans l'une des stations. Les granbretons massacrèrent une partie des mutants, les autres s'enfuirent.



Un Mutant Germain Type

FOR 13 **CON** 14 **TAI** 13 **INT** 09 **POU** 11 **DEX** 10 **APP** 05 **PdV** 14 **MD** +1D4

Armure : 1D6+1, assemblage composite de cuir, de bois, et de métal

Armes : Gourdin de Voleur* 45%, dégâts 1D8+MD PdS 10 ; Bagarre 65%, dégâts 1D3+MD ; Lutte 60%, dégâts spéciaux ; Pierre Lancée 80%, dégâts 1D2+1/2 MD, Portée 20 m, 2 Att/rd.

** Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégâts reçus lors des parades, jusqu'à rupture.*

Compétences : Esquive 45%, Grogner de Façon Menaçante 70%, Langue Commune 45%, Sweisser 18%

Points de Mutation : aucun. Descendant dégénéré des hommes

Description : Peau tavelée, dents mal implantées, regard torve, haleine putride, ongles cassés, corps crasseux, gris-gris et trophées macabres, vêtements composés d'un assemblage hétéroclite de cuir, de plaques de métal et de fourrures non tannées, tares et malformations aléatoires, mais sans conséquence pour les caractéristiques ou les facultés.

Suivant l'avancée des aventuriers : les joueurs rencontrent l'un des survivants du carnage qui les mène alors aux abords du camp des Rats, ou tout simplement tombent nez à nez avec une patrouille granbretonne (pour leur plus grande surprise).
Plusieurs alternatives s'ouvrent alors aux joueurs: la fuite, l'attaque, le repli stratégique, avertir le Duc ou aider la population à fuir la cité...

Acte 5 : Le chant du désespoir

L'aurore arrive et la brume se dissipe. Les magnifiques murailles de la Cité Noire se dressent là, au sommet de la colline. Sur chaque rempart, à chaque créneau, sur chaque infime parcelle : des hommes s'amassent, prêts à faire front, à lutter coûte que coûte contre l'ennemi. Lutter pour repousser ces fous, aux hurlements à réveiller les morts...

Dans la plaine, sortant des bois et des forêts, les oriflammes surgissent enfin. Dans un silence angoissant, des meutes de loups s'avancent et tournent autour de la cité.

Durant toute la journée, des troupes vont ainsi se rassembler.

La cité est maintenant cernée de toute part. De tout coté, les étendards des redoutables légions granbretonnes. La nuit : les cris, les rugissements de ces hommes-bêtes. Dans le ciel, une armée de vautours. Et au loin, d'autres armées... encore plus nombreuses, par centaine... par millier.

Épilogue : Le chant des morts

Le siège de la ville dura dit-on 5 jours et 4 nuits. Il fut terrible.

Les granbretons désirant conserver une partie de la ville ne détruisirent dans un premier temps qu'un coté de la muraille. Les lances feu ne furent pas utilisées durant les 3 premiers jours. Le baron Méliadus excédé à l'idée qu'on lui résiste s'impatienta et ordonna finalement la destruction de la ville. Ce fut alors un effroyable carnage, tel que l'Europe n'en avait pas connu depuis déjà bien longtemps...

Au cinquième jour la population à bout, retranchée dans la forteresse, tenta dans un sursaut ultime une sortie désespérée. Les loups se ruèrent sur les pauvres erres et les déchirèrent à grands coups de griffes ; seuls les généraux et quelques rares chanceux furent épargnés. Quelques couards fuirent à travers les souterrains et tombèrent sur des créatures bien plus dangereuses.

De la forteresse, il ne resta presque rien ; quelques pierres noircies par les flammes, quelques corps calcinés trop longtemps léchés.

On dit, depuis, qu'on vit le long nuage noir des flammes jusqu'à Sabruck.

Et que ce jour là, pour la première fois, l'Europe entière trembla.

Et nos aventuriers dans tout cela ?

On peut penser qu'ils furent tués comme tous les autres, la malchance sourit toujours aux aventureux...

Pourtant ce jour là, des connétables désireux d'avoir quelques esclaves épargnèrent ces privilégiés et les emmenèrent jusqu'à Londra...

Mais ceci est une autre histoire…